

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH  
BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan  
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh:**

**GANJAR NUR HIDAYATI**

**A710160011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH  
BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR**

**PUBLIKASI ILMIAH**

**Oleh:**

**GANJAR NUR HIDAYATI**

**A710160011**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

**Dosen Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sutama', written in a cursive style.

**Prof. Dr. Sutama, M.Pd**

**NIDN. 0007016002**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH  
BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR**

**OLEH:**

**GANJAR NUR HIDAYATI**

**A710160011**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Rabu, 30 Desember 2020  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan penguji:**

1. Prof. Dr. Utama, M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Sukirman, ST. M.T  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dias Aziz Pramudita, S.Pd., M.Cs  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)  
(.....)  
(.....)

**Dekan,**



(.....)

**Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum**  
**NIDN. 0028046501**

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 29 Desember 2020



**GANJAR NUR HIDAYATI**  
**A710160011**

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR**

### **Abstrak**

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi huruf hijaiyah merupakan materi yang mengharuskan siswa untuk menghafal bentuk dan cara membaca huruf hijaiyyah. Permasalahan muncul karena siswa kesulitan menghafal huruf hijaiyah, salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan buku panduan saja. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran interaktif berbasis smartphone android untuk mempermudah belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dan menguji kelayakan media pembelajaran pada materi huruf hijaiyah di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil dari penelitian menunjukkan dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94 % dalam kategori “sangat layak”, hasil dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 93 % dalam kategori “sangat layak”, hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh lima siswa memperoleh persentase sebesar 79 dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: android, huruf hijaiyah, media pembelajaran, sekolah dasar

### **Abstract**

Islamic Religious Education subjects hijaiyah material is a material that requires students to memorize the form and way of reading hijaiyyah letters. The problem arises because students have difficulty memorizing hijaiyah letters, one of the causes is that the learning process still uses lecture methods with manuals only. Therefore, it is necessary to have interactive learning media based on android smartphones to facilitate student learning. This research aims to develop android-based learning media and test the feasibility of learning media on hijaiyah letter material in elementary school. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed from media experts obtained a 94% feasibility percentage in the "very feasible" category, the results from material experts obtained a percentage of 93% in the "very feasible" category, the results of the due diligence conducted by five students obtained a percentage of 79 in the category of "feasible" used as a learning medium.

Keywords: android, hijaiyah letters, learning media, elementary school

### **1. PENDAHULUAN**

Membaca Al-qur'an dengan baik dan benar merupakan salah satu kewajiban umat muslim. Huruf hijaiyah menjadi sebuah bekal besar guna belajar al-Qur'an, Kitab

suci agama Islam yang diturunkan dalam bahasa Arab yang terdiri dari 29 huruf terdapat beberapa bentuk dan bunyi huruf yang hampir sama (Ma'mun, 2018). Dalam pembelajaran Al-Quran sebaiknya dilakukan pada anak sejak dini, agar lebih mudah memahami dan menghafal huruf-huruf hijaiyah di memorinya dibandingkan usia dewasa (Gunawan, 2019). Oleh karena itu, dalam pendidikan formal agama menjadi salah satu mata pelajaran penting terutama pada materi huruf hijaiyah yang harus dipelajari oleh siswa.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa manfaat positif bagi seluruh aspek kehidupan masyarakat. Termasuk dalam dunia teknologi pendidikan, yang mana dapat membantu proses belajar siswa dengan mencari suatu informasi tambahan dari internet secara online. Dalam perkembangan teknologi ini banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* android. *Android* adalah system operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android merupakan sistem operasi sumber terbuka, dan Google merilis kodenya dibawah lisensi *Apache* sehingga *android* memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi dan boleh distribusikan oleh pembuat perangkat (Putri & Wibawa, 2017).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menurut Wasito selaku guru agama islam di SD Negeri Sambirejo 4 menerangkan bahwa banyak siswa yang masih kesulitan membaca dan menghafal huruf-huruf hijaiyah pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Proses pembelajaran di SD Negeri Sambirejo 4 masih menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran dengan metode ceramah terpusat pada guru yang menjadi sumber utama pengetahuan dengan penggunaan buku panduan sesuai kurikulum. Hal tersebut membuat siswa cenderung pasif dengan media yang kurang menarik sebagai timbal balik siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Kesulitan yang dirasakan siswa ketika belajar membaca huruf-huruf hijaiyah yaitu kesulitan menghafal persamaan ciri dan bentuk pada beberapa huruf hijaiyah, kesulitan pengucapan makhraj yang benar.

Pemahaman siswa terhadap materi membutuhkan media yang interaktif untuk proses pembelajaran agar materi tersampaikan dengan baik. Proses belajar di kelas tidak hanya dikategorikan dengan permainan yang mengandalkan kekuatan fisik saja akan tetapi bisa juga menggunakan aplikasi android ( Astuti, Aryadi, dan Sumaryanti, 2020). Kekreatifan guru dalam menginovasikan metode pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran (Astuti et al., 2020). Adapun media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis android untuk mendukung pelajaran bahasa indonesia kelas 1 Sekolah Dasar (Astuti et al., 2020).

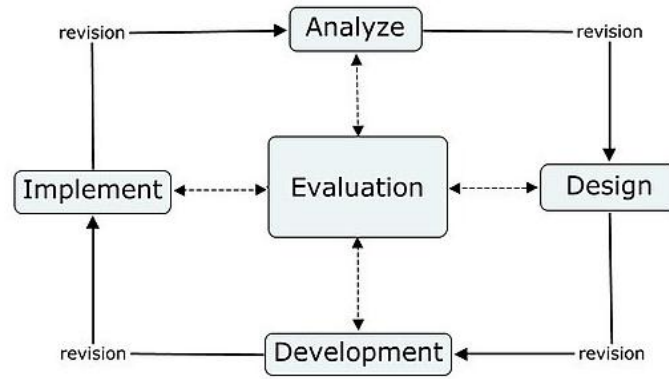
Pada penelitian Wanda Ramansyah (2016) media yang dimuat menyajikan menu materi yang kurang lengkap hanya berupa membaca dan tanda baca huruf hijaiyah , selain itu latihan soal disajikan tidak acak. Perbandingan media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah menyajikan menu materi dengan fitur yang lengkap seperti membaca huruf hijaiyah, tanda baca huruf hijaiyah, menulis huruf hijaiyah, Susun kata, dan mencocokkan huruf hijaiyah. Media dibuat dengan interaktif yang akan memberikan timbal balik berupa nilai kepada siswa setelah mengerjakan soal secara acak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan lebih tertarik dalam belajar huruf-huruf hijaiyah , selain itu dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas secara jelas dan tidak membosankan.

## **2. METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Develpoment* (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE. Sutama (2016), berpendapat bahwa Penelitian dan Pengembangan adalah penciptaan suatu produk yang baru atau penyempurnaan dari produk-produk yang sudah ada sebelumnya dengan hasil yang dapat dipertanggung jawabkan. Barokati & Anas (2013) berpendapat bahwa Model ADDIE yaitu singkatan (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan salah satu model yang

menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri.



Gambar 1. Model ADDIE

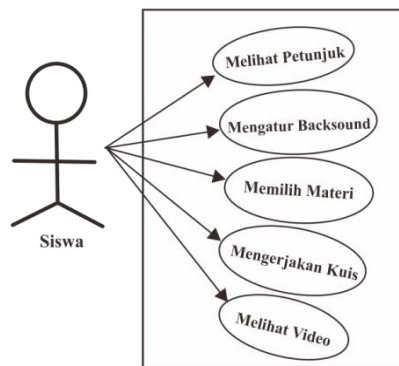
Berdasarkan gambar 1 merupakan konsep ADDIE dengan tahapan yaitu Analyze atau Analisis yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan guna menganalisa kekurangan dari objek yang akan dilakukan penelitian. Hasil dari kegiatan analisa tersebut dapat ditarik satu kesimpulan untuk membuat Design atau Rancangan dari produk yang akan dikembangkan. Setelah itu yaitu tahap Development atau Pengembangan, tahap ini yaitu tahap membuat produk sesuai dengan menggunakan design atau rancangan yang sudah diciptakan sejak proses awal. Setelah produk diciptakan, maka beralih ke proses selanjutnya yaitu Implementation atau implementasi menerapkan produk tersebut, produk yang diciptakan akan diterapkan pada objek sasaran penelitian. Yang terakhir yaitu Evaluate atau Evaluasi, melakukan uji penilaian terhadap produk yang telah diciptakan apakah sudah mencapai tujuan awal atau belum mencapai tujuan dari penciptaan produk tersebut.

Tahap analisis, pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru pengampu Pendidikan Agama Islam di SDN Sambirejo 4 tentang pembelajaran yang telah dilakukan selama ini yaitu baik dalam materi ataupun media sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Hasil dari wawancara dengan guru pengampu yaitu 1) Metode yang digunakan guru dalam mengajar di kelas adalah metode ceramah terpusat pada guru yang menjadi sumber utama



pengetahuan dengan penggunaan buku panduan saja. 2) Guru menunjukkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi. Setelah itu guru memberikan latihan soal kemudian dikoreksi bersama-sama. 3) Dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, anak merasa cepat bosan, ramai, bermain sendiri dan mengantuk. 4) Siswa merasa kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru di kelas karena dengan berbagai hal seperti guru dalam menyampaikan materi terlalu cepat, sarana dan media belajar kurang memadai.

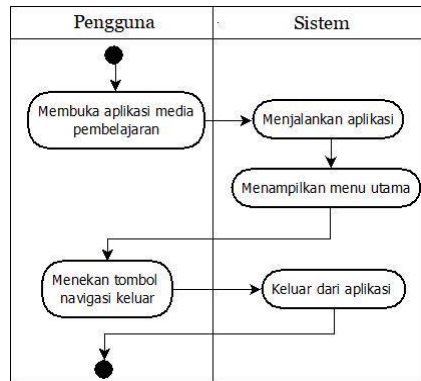
Tahap desain, pada tahap ini perancangan desain media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *wireframe*.



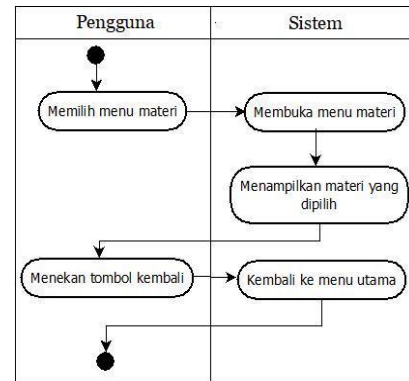
Gambar 2. *Use Case Diagram* Media Pembelajaran

Pada gambar 2 merupakan tampilan *use case* media pembelajaran yang akan dikembangkan. Jika siswa memilih menu materi akan menampilkan materi belajar tentang huruf-huruf hijaiyah. Jika siswa memilih menu kuis akan menampilkan latihan soal yang terdiri dari 20 soal untuk dikerjakan. Jika siswa memilih menu video akan menampilkan gambar animasi pembelajaran.

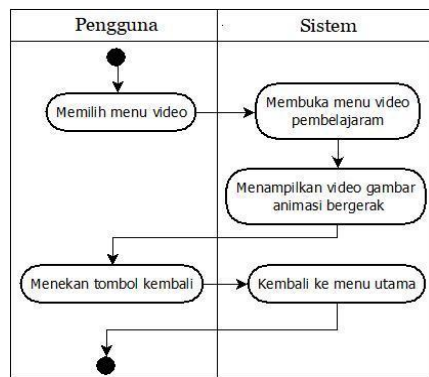
*Activity diagram* pada media pembelajaran berbasis android yang akan dibuat peneliti menggambarkan aliran kerja dari produk. Berikut adalah *activity diagram* media pembelajaran berbasis android :



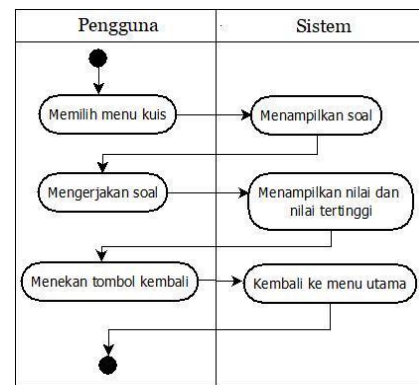
Gambar 3. Activity Diagram Materi



Gambar 4. Activity Diagram MA

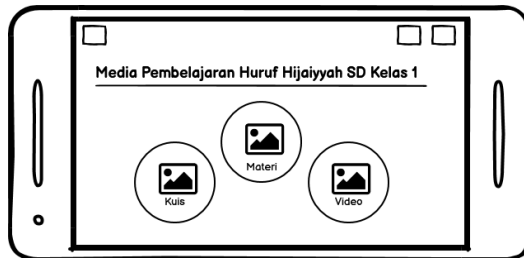


Gambar 5. Activity Diagram Video



Gambar 6. Activity Diagram Kuis

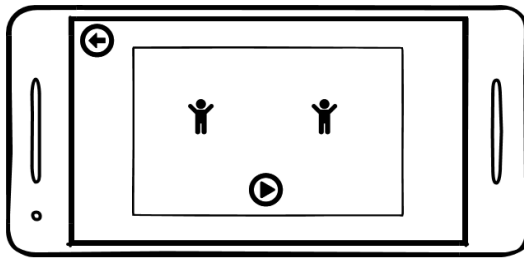
*Wireframe* merupakan gambaran atau kerangka awal dari produk yang akan dibangun. *Wireframe* dapat menggambarkan alur komunikasi atau tata letak penempatan gambar dan tulisan sehingga memudahkan dalam pembuatan produk yang sudah direncanakan oleh peneliti.



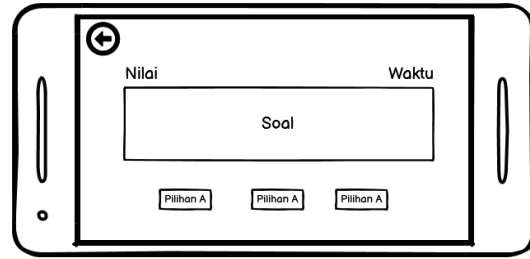
Gambar 7. Menu Utama



Gambar 8. Menu Materi



Gambar 9. Menu Video



Gambar 10. Menu Kuis

Pada gambar 7 merupakan rancangan pada menu utama terdapat tombol menu materi, tombol menu video, tombol menu kuis, serta ikon musik, ikon pembuat, dan ikon petunjuk. Gambar 8 menunjukkan menu materi yang disajikan 5 pilihan menu untuk belajar yaitu membaca, menulis, tanda baca, susun kata, dan mencocokkan huruf hijaiyah. Gambar 9 menunjukkan menu video yang menyajikan gambar animasi materi pembelajaran. Pada gambar 10 menu kuis, menyajikan latihan soal berjumlah 20 butir secara acak.

Tahap pengembangan, Tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan yang sudah dibuat. Adapun tahapan pengembangan peneliti pada produk ini yaitu 1) Melakukan perancangan media pembelajaran menggunakan *software Construct 2*. 2) Melakukan validasi media pembelajaran oleh tim ahli media dan ahli materi. Uji media dilakukan oleh 2 responden dari dosen Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, uji media dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap media yang dibuat serta memperbaiki media sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media. Tahap implementasi, pada tahapan ini media yang dikembangkan diimplementasikan kepada siswa di SDN Sambirejo 4 sejumlah lima orang untuk mengetahui tingkat kegunaan dari media pembelajaran ini.

Tahap evaluasi, Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tahap evaluasi bertujuan untuk melakukan revisi produk sesuai hasil penilaian produk guru pengampu pelajaran dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran pada materi huruf hijaiyah untuk Penyempurnaan produk akhir.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk Sekolah Dasar**

Berdasarkan prosedur pengembangan serta uji coba yang telah dilakukan, maka peneliti berhasil mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis android pada materi huruf hijaiyah untuk sekolah dasar. Media ini dikembangkan bertujuan untuk mempermudah proses belajar siswa dalam memahami materi serta menghafal bentuk dan bunyi huruf hijaiyah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Supriyadi, 2018) membaca Al-Qur'an perlu mengenali huruf-huruf hijaiyah bagaimana bentuknya dan cara membacanya.

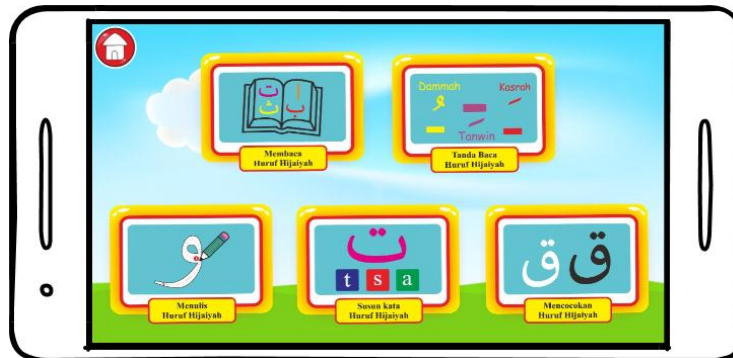
Produk media pembelajaran berbasis android ini dikembangkan menggunakan *software Construct 2* dan *software Corel Draw 2018* kemudian dikemas dalam format file Apk agar dapat dijalankan pada perangkat Android. Sesuai dengan penelitian (Puspa Putri, 2019) bahwa dengan menggunakan *smartphone* android sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan stimulus serta semangat belajar secara tidak langsung kepada anak-anak.

Media pembelajaran ini memiliki beberapa fitur seperti menu materi, menu video, dan menu kuis serta dilengkapi ikon credit (pembuat), ikon petunjuk penggunaan aplikasi, dan ikon musik. Materi yang ada pada media pembelajaran ini meliputi bentuk huruf-huruf hijaiyah dan tanda baca huruf hijaiyah disertai contoh pengucapan bunyi huruf hijaiyah. Media ini disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video animasi yang membuat lebih interaktif. Dalam media pembelajaran ini terdapat latihan soal yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar secara acak, setiap soal mendapat nilai 10 dan diberi waktu 10 detik untuk mengerjakan. Pada pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android terdapat 4 implementasi antarmuka media, diantaranya adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Tampilan Utama Aplikasi Media Pembelajaran

Gambar 11 merupakan tampilan utama dari media pembelajaran yang di sajikan dengan desain warna yang terang serta gambar animasi yang menarik. Menu utama terdiri dari menu materi, menu video, dan menu kuis. Selain itu terdapat ikon profil pembuat, ikon petunjuk penggunaan, dan ikon menghidupkan dan mematikan musik.



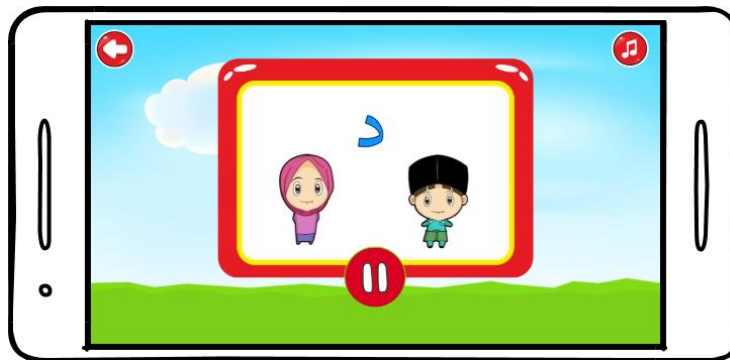
Gambar 12. Tampilan Menu Belajar

Gambar 12 merupakan tampilan menu materi dimana pengguna dapat memilih salah satu menu untuk belajar huruf hijaiyah. Menu di atas terdiri dari membaca hijaiyah, Tanda baca hijaiyah, Menulis hijaiyah, Susun kata, dan mencocokkan huruf hijaiyah. Pada bagian kiri atas terdapat tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.



Gambar 13. Tampilan Kuis

Gambar 13 merupakan tampilan kuis yang disajikan sebanyak 20 soal secara acak dan terdapat 3 pilihan jawaban. Setiap soal diberi waktu 10 detik dan mempunyai skor 10. Jika pengguna menjawab soal dengan benar, nilai akan bertambah pada bagian kiri atas, dan pengguna dapat mengerjakan soal berikutnya.



Gambar 14. Tampilan Video Pembelajaran

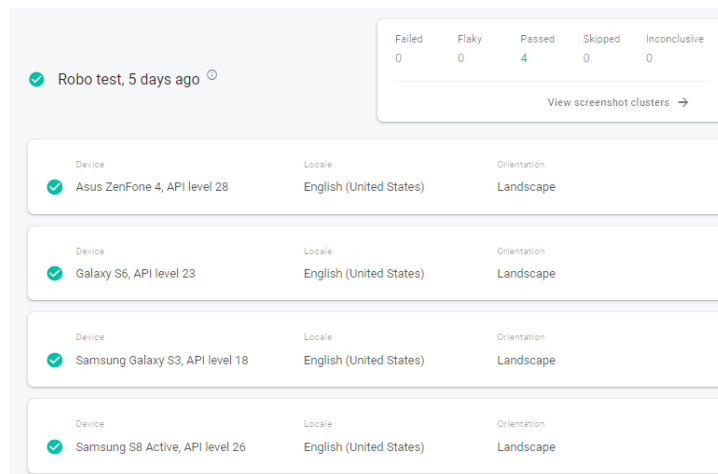
Gambar 14 merupakan tampilan video pembelajaran yang disajikan berupa lagu animasi bergerak untuk mempermudah pengguna dalam menghafal huruf-huruf hijaiyah dengan benar dan menyenangkan. Untuk menjeda video dapat menekan tombol *pause*. Terdapat tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

### 3.2 Kelayakan Media Pembelajaran yang Dikembangkan dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah untuk Sekolah Dasar

Agar dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, tahap selanjutnya sebelum melakukan uji coba kepada ahli materi dan ahli media adalah uji kompatibilitas serta uji *blackbox*.

#### 3.2.1 Uji Kompatibilitas

Pengujian kompatibilitas dilakukan dengan menggunakan tools *Firebase Test Lab* untuk mengetahui aplikasi media pembelajaran dapat berjalan pada seri atau tipe *smartphone* apa saja. Seperti pada gambar



Gambar 15. Hasil *Firebase Test Lab*

Dari hasil uji pada gambar 15 dapat diketahui bahwa pengujian kompatibilitas sistem yang dilakukan di empat perangkat dengan level API yang berbeda, tercatat tidak terdapat masalah yang ditemukan. Hal ini dapat diartikan bahwa aplikasi media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar di berbagai perangkat android dengan tipe device dan level API yang berbeda.

#### 3.2.2 Uji *Blackbox*

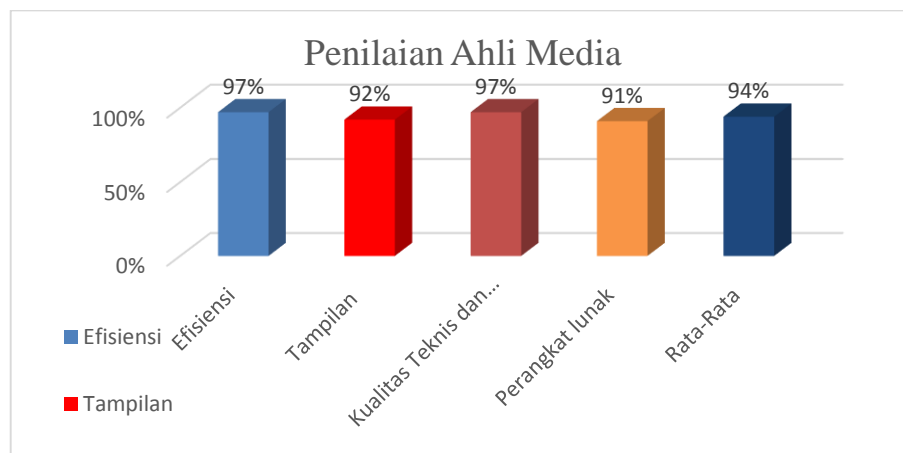
Tabel 1. Rangkuman Uji *Black Box*

Jumlah Pengujian	Berhasil	Gagal
10	10	0
Presentase	100 %	0%

Pada tabel 1 merupakan hasil rangkuman uji *Black Box* yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dari 10 item pengujian yang memiliki tingkat keberhasilan 100%, yang artinya semua fitur dan tombol pada aplikasi berfungsi dengan baik.

### 3.2.3 Uji Ahli Media

Uji kelayakan oleh ahli media yang dilakukan oleh dosen dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dari program studi pendidikan teknik informatika yaitu Bapak Arif Setiawan dan Bapak Agung Wiratmo selaku validator. Hasil penilaian dari ahli media seperti pada gambar.



Gambar 16. Diagram Batang Penilaian Ahli Media

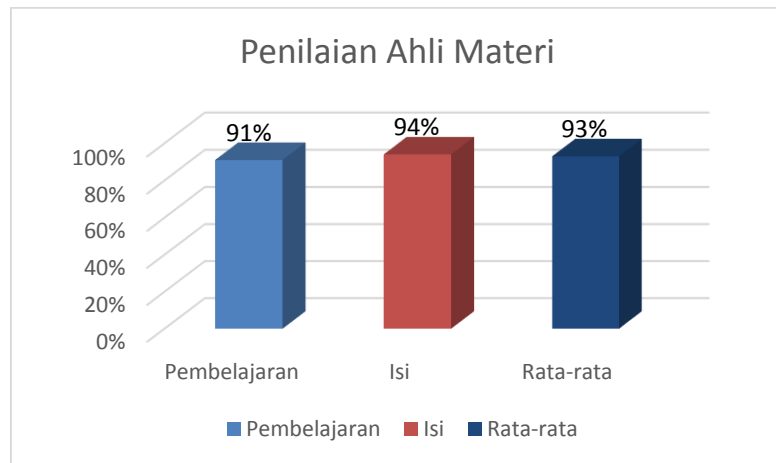
Pada gambar 16 merupakan diagram hasil uji ahli media yang diperoleh dari empat aspek yaitu aspek efisiensi dengan nilai rata-rata 97%, aspek tampilan dengan nilai rata-rata 92%, aspek kualitas teknis dan keefektifan program dengan nilai rata-rata 97%. Total penilaian keempat aspek tersebut adalah 94%, maka hasil penilaian dari ahli media pembelajaran berbasis android mendapatkan kategori sangat layak digunakan.

### 3.2.4 Uji Ahli Materi

Pengujian ahli materi dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas I di SDN Sambirejo 4 yaitu Bapak Wasito sebagai validator.



Validator menilai materi dalam media pembelajaran dengan cara mengisi instrumen form penilaian yang diberikan oleh peneliti.



Gambar 17. Diagram Batang Hasil Ahli Materi

Gambar 17 merupakan hasil penilaian dari ahli materi. Pada penilaian aspek pembelajaran mendapatkan nilai 91 %, aspek materi atau isi mendapat nilai 94 %. Total penilaian dari kedua aspek adalah 93 % mendapat kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

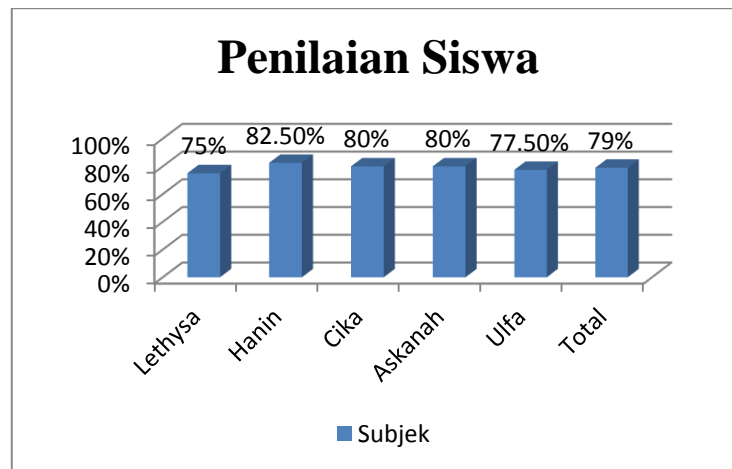
### 3.2.5 Kelayakan Pengguna

Kelayakan subjek penelitian dilakukan oleh siswa kelas 1 sekolah dasar berjumlah 5 orang. Data diperoleh dari instrumen yang sudah di isi oleh siswa.

Tabel 2. Tabel Penilaian Siswa

No	Subjek Penelitian	Skor	Persentase	Kualitas
1.	Lethysa	30	75%	Layak
2.	Hanin	33	82,5%	Sangat layak
3.	Cika	32	80%	Layak
4.	Askanah	32	80%	layak
5.	Ulfa	31	77,5%	Layak
	<b>Total</b>	<b>158</b>	<b>79%</b>	<b>Layak</b>

Pada tabel 2 merupakan tabel penilaian dari 5 siswa untuk media pembelajaran berbasis android yang memperoleh skor 158 dengan persentase sebesar 79%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan. Hasil penilaian tersebut kemudian disajikan kedalam diagram batang agar lebih mudah dalam membandingkan penilaian.



Gambar 18. Diagram Batang Penilaian Pengguna

Berdasarkan diagram batang gambar 18 diperoleh data yang sudah diolah dari 5 orang siswa mendapatkan nilai paling tinggi dengan persentase sebesar 82,50%.

#### 4. PENUTUP

Pada hasil Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran huruf hijaiyah untuk siswa kelas 1 sekolah dasar pada materi huruf hijaiyah yang dapat menampilkan materi, video, dan kuis yang terdiri dari 20 soal secara acak, serta perolehan skornya. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar, suara, dan animasi, sehingga siswa sangat tertarik dan termotivasi dalam belajar menghafal huruf-huruf hijaiyah dengan mudah. Pengembangan dalam media ini menggunakan *software Construct 2*. Aplikasi ini dapat berjalan dengan lancar di berbagai perangkat *smartphone* android. Media pembelajaran ini di kategorikan layak , dibuktikan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa dengan kelayakan sebagai berikut: 1) Penilaian kelayakan ahli media memperoleh persentase sebesar sebesar 94 % pada kategori sangat layak. 2)

Penilaian kelayakan ahli materi memperoleh persentase sebesar 93 % kategori sangat layak. 3) Penilaian dari lima orang siswa memperoleh persentase sebesar 79% dengan kategori layak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh, A., & Mulyoto, A. (2016). Animasi Pembelajaran Interaktif untuk Anak 4- 5 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 1(2), 38- 42.
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 151–156. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>
- Bakhri, S., Informasi, F. T., Studi, P., Komputer, T., Bina, U., & Informatika, S. (2019). *Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE*. 3(2), 130–144.
- Balaji, S., & Murugaiyan, M. S. 2012. Waterfall vs. V-Model vs. Agile: A comparative study on SDLC. *International Journal of Information Technology and Business Management*, 2(1), 26-30.
- Barokati, N., Annas, F., Pendidikan, J., Indonesia, B., Keguruan, F., Akuntansi, J., & Ekonomi, F. (2013). *BLENDED LEARNING PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN KOMPUTER ( STUDI KASUS: UNISDA LAMONGAN )*. 352–359.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76.
- Huo, M., Verner, J., Zhu, L., & Babar, M. A. 2004.. Software quality and agile methods. In *Proceedings of the 28th Annual International Computer Software and Applications Conference, 2004. COMPSAC 2004*. (pp. 520-525).
- Irma Mananda, Ika Daruwati, A. A. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pokok Bahasan Hukum Newton*.

- khairani, majidah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Ma'mun, M. (2018). Kajian Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Muhammad. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).
- Pradibta, H., Nurhasan, U., Pramesti, T. D., & Suryadi, S. B. (2019, December). "Hijaiyah" interactive learning for pre-school students. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1402, No. 6, p. 066050).
- Purba, K. R., & Runtulalu, D. (2017). *Development of Interactive Learning Media for Simulating Human Digestive System*. <https://doi.org/10.1109/ICSIT.2017.67>
- Puspa Putri, D. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- Putri, A. N., & Wibawa, W. A. (2017). Modeling Learning Game Based Digital To Children of Senior High School for Geography Science Based on Unity. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jiu.v2i2.1266>
- Supriyadi, S. (2018). *Rancangbangun game edukasi pengenalan huruf hijaiyah dengan game engine construct 2*. 36, 1–6.
- Zahrotun, L. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun. *Telematika*, 12(2), 75–81. <https://doi.org/10.31315/telematika.v12i2.1405>